Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 5519-5530
**Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

# Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar

**Khairunnisa[1]✉, Siti Quratul Ain[1]**
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

## Abstrak
Penggunaan buku teks yang monoton memberikan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan multimedia cenderung akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran materi bagi siswa, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik di kelas II sekolah dasar. Penelitian yang dilaksanakan di SDN 011 Pekanbaru ini menggunakan design R&D dengan model ADDIE dengan tahapan sampai menghasilkan *smart* multimedia interaktif. Analisis data dilakukan dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari multimedia interaktif yang dihasilkan telah sesuai dengan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan kemampuan yang umumnya sangat baik. Studi ini mengungkapkan hasil bahwa pembuat animasi dapat digunakan dengan hasil dari ahli bahasa 82%, ahli materi 86%, dan ahli media 85%. Multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam pembelajaran tematik khususnya bagi siswa di kelas II sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *pengembangan; multimedia interaktif; pembelajaran tematik*

## Abstract
The use of textbooks monotonously makes it difficult for students to understand the learning material. The use interactive of multimedia tends to make it easier for students to understand the learning material, especially for elementary school students. This study aims to produce interactive multimedia in thematic learning in grade II elementary school. The research, which was conducted at SDN 011 Pekanbaru, used an R&D design with the ADDIE model in stages to produce interactive smart multimedia. Data analysis was carried out using quantitative and qualitative techniques. The results showed that the interactive multimedia produced was in accordance with the assessments made by material experts, media experts and linguists with generally very good abilities. The study revealed the results that animation creators could use with results from linguists 82%, material experts 86%, and media experts 85%. This interactive multimedia can be used in thematic learning, especially for students in grade II elementary school.

**Keywords:** *development; interactive multimedia; thematic learning*

Copyright (c) 2022 Khairunnisa & Siti Quratul Ain

✉ Corresponding author :
Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat koresponden)
Received 9 May 2022, Accepted 27 August 2022, Published 30 August 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

## Pendahuluan

Pedidikan sebagai upaya sadar yang dilakukan oleh guru merupakan langkah dalam memberikan pemahaman dan pengalaman bagi siswa. Siswa diperlihatkan berbagai ilmu pengetahuan atau mata pelajaran yang sesuai dan mendukung (Uryanti & Kartowagiran, 2016). Selain itu, guru sebagai pengajar juga harus melakukan penyesuaian dengan mengintegrasikan inovasi ke dalam pengalaman yang berkembang, sehingga siswa secara efektif menumbuhkan harapan yang ada dalam diri mereka (Indriyani & Fitria, 2019). Sekolah digunakan sebagai salah satu cara adat untuk mendapatkan derajat kehidupan yang unggul, sehingga menumbuhkan kemampuan untuk mempunyai kekuatan, pengetahuan, karakter, pribadi yang terhormat, serta kemampuannya dibutuhkan untuk daerah, bangsa serta negara. (Sebayang & Rajagukguk (2019) menyebutkan bahwa seluruh warga mempunyai hak-haknya sama untuk mendapat pendidikan yang berkualitas. Indonesia memiliki ketentuan wajib usia mengikuti ketentuan pendidikan dasar sejak dini mulai kanak-kanak hingga menuju remaja.

Media pembelajaran sangat dibutuh dalam mengatasi persoalan kebosanan di kelas (Ariani & Ujianti, 2021). Untuk itu, guru harus memberi semangat pada siswa bukan hanya ada dalam kelas, tetapi ada juga di luar kelas. Media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan oleh guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Alat pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung sifat pendidikan dan pengalaman pendidikan, juga dapat membuat pembelajaran benar-benar menarik dan menyenangkan. (Magdalena et al., 2021) menyatakan bahwa suasana belajar dapat lebih berkembang dan aktif dengan penambahan teknologi pada media pelajaran yang sangat cepat berkembang dengan kualitas dan kapasitasnya masing-masing.

Teknologi pendidikan mengadaptasi atau mengadopsi bermacam metode, proses, dan produk yang berbeda untuk secara efektif menyebarkan beberapa sistem pembelajaran untuk memenuhi tujuan pendidikan yang di identifikasi berbeda (Ariani & Ujianti, 2021). Secara sistematik mengidentifikasi tujuan pendidikan dan keragaman kebutuhan pembelajaran, keadaan di masa pembelajaran berlangsung dan skala yang diperlukan untuk masing-masing. (Ardhyantama, 2020) menyampaikan bahwa teknologi ini dapat bersaing dalam jumlah dan sifat penciptaan namun belum dapat dimanfaatkan untuk menjawab kesulitan kemajuan zaman yang terus berkembang, ia hanya mengisi sebagai perangkat yang bekerja dengan pekerjaan manusia, sehingga dapat membantu manusia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (Sari & Istianah, 2016). Teknologi pendidikan terus-menerus mencari dan melakukan peningkatan, serta pengembangan dengan tujuan agar pengalaman manusia yang berkembang dapat lebih efektif dan efisien. Jadi, pembelajaran bidang ilmu teknologi pendidikan berbagai ide hipotetis diciptakan untuk melacak cara paling efektif di sekolah (Syafril et al., 2018).

Dwi (2017) menjelaskan bahwa multimedia merupakan kombinasi berbagai media yaitu audio, teks, video, dan gambar serta animasi yang terintegrasi melalui komputer atau perangkat elektornik untuk mencapai tujuan tertentu, khususnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran sebagai upaya dalam mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan multimedia yang cenderung dapat memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran, sehingga tercapai tujuan pembelajarannya disebut multimedia interaktif pembelajaran. (Kuswanto et al., 2017) Tumbuh kesadaran akan penting pengembangan multimedia pelajaran harus direalisasi oleh tenaga pendidik dengan ketersediaan dukungan teknologi. Dalam hal ini, multimedia dalam pembelajaran ini akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan karena multimedia menyatukan beberapa susunan media, sehingga pengalaman pembelajaran dapat berkembang dengan menggunakan multimedia dengan sangat menarik. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu pendidik dalam memberi materi pembelajaran, menambah imajinasi siswa dan menambah pertimbangan peserta didik dalam pengalaman pembelajaran (Tafonao, 2018).

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

Dengan menggunakan media pembelajaran, khususnya multimedia interaktif, siswa akan termotivasi untuk belajar, menunjang siswa berbicara, berimajinasi, dan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 06 Desember 2021 pada 5 orang guru kelas II SDN 11 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwasanya guru lebih senang menggunakan buku pelajaran sebagai media dibandingkan dengan multimedia interaktif. Dalam menggunakan gambar sebagai media pembelajaran, hanya sebatas menggunakan gambar yang ada pada buku pelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan mengakibatkan siswa bosan dalam pembelajaran tersebut. Guru belum menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. 0.05% guru yang dapat memberi pelajaran dengan menggunakan projector sebagai media pembelajaran. Siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran dan rendah motivasi dalam proses belajar dan mengajar. Para guru menyatakan bahwa terdapat kesulitan dialami oleh guru didalam proses mengajar yaitu 1) guru merasa kerepotan dalam persiapkan alat media video pelajaran yang memakan waktu pembelajaran, 2) video yang dibuat kurang variatif hingga peserta didik kurang tertarik. 3) terdapat batas waktu bagi guru untuk menerangkan materi, 4) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media interaktif.

Apriyani (2017) menyatakan hasil penelitiannya bahwa multimedia interaktif ialah multimedia yang lengkap dengan alat kontrol yang dapat bekerja sesuai design yang ditentukan, sehingga penggunaannyadapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. (Mitrawalinda, 2018) menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang disusun oleh guru menjadikan guru sebagai tokoh utama dalam menciptakan keadaan interaktif serta edukatif dalam meningkatkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang memungkinkan para pelajar aktif terlibat secara mental maupun fisik dengan menyampaikan materi pembejaran melalui video animasi atau animaker. Menurut hasil penelitian (Ariani & Ujianti, 2021), video animasi dapat menyatukan antara media animasi serta media video, media animasi yag berbentuk media visual, disempurnakan dengan media video. Video animasi memberikan pengaruh bagi pemahaman dan pengetahuan siswa. (Adkhar, 2016) menyatakan video animasi biasanya digunakan untuk mencontohkan kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung, contohnya pembelajaran tematik materi matematika, bahasa indonesia, PKN seperti contoh perkalian, kesehatan dan pancasila. Dari video animasi kegiatan pelajaran serta kejadian alam dapat terlihat jelas hingga memudahkan siswa dalam memahami tanpa ragu.

Ponza et al. (2018) menjelaskan bahwa video animasi kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekolah dasar karena animasi itu menarik, terlihat lucu serta sesuai dengan peserta didik. Animaker ialah software atau aplikasi yang dipakai dengan menggunakan satu video dengan animasi dua dimensi, pada dasarnya aplikasi video animasi yang proses editingnya dibuat secara online dengan menggunakan beragam fitur yang diberikan karakter, background, teks, audio, dubbing dan transisi. (Fajarwati & Irianto, 2021) menyatakan bahwa animaker adalah suatu media pembelajaran video animasi yang tepat digunakan oleh guru dalam pembelajran. Walaupun kemunculannya di dunia teknologi lebih dahulu dari pada animasi *powtoon* yang dirilis tiga tahun lebih dulu dari animasi animaker. Keunggulan dari video animaker adalah memudahkan siswa untuk memahami pelajaran tema karena video dibuat secara audiovisual, selain itu video animaker bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang ceria sehingga memotivasi belajar siswa (Ningtyas et al., 2021). Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran tematik kelas II SDN 011 Pekanbaru yang valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan R and D (*Research and Development)* atau penelitian dan pengembangan (Harahap. 2018). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif atau animaker untuk siswa kelas II sekolah dasar pada pembelajaran tematik materi matematika, bahasa indonesia, dan PKN dengan melibatkan 23 siswa. Model yang digunakan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

adalah model ADDIE dengan lima langkah yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan penulis dalam waktu dan biaya. Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan dengan masalah yang melatar belakangi masalah penelitian ini adanya analisis kurikulu, analisis kebutuhan dan analisis peserta didik, dengan kondisi yahg ada maka diharapkan dengan media ini dapat diekmbangkan media video animaker bermanfaat dalam proses pemebalajaran di sekolah dasar. Model ADDIE ini desain dengan yang rumit, serta adanya tahap validasi produk terbatas yang menjadikan produk pengembangan menjadi lebih sempurna.

Gambar 1 merupakan bagan alur penelitian penegmbangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa kelas II sekolah dasar.

**Gambar 1. Bagan Alur Penelitian**

Data dikumpulkan dengan berbagai teknik yakni menggunakan validasi ahli: media,bahasa dan materi (Fatmawati, 2016). Data analisis kualitatif diperoleh saran dan komentar validasi dari validator ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh hasil penelitian angket validasi. Analisis data dalam penelitian hasil nilai validasi dihitung menggunakan persentase hasil yaitu kelayakan dari multimedia interaktif video animaker. Presentase penilaian diantaranya yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, maka data diubah ke dalam tabel untuk mempermudah hasil penelitian. Data tersebut kemudian dideskripsikan dan diambil simpulan dengan menggunakan presentas hasil multimedia interaktif pada tabel dan adapun rumusnya sebagai berikut (Akbar, 2013).

$$Va = \frac{TSh}{} \times 100\%$$

Keterangan:
Va = Validasi dari ahli
TSh = Total skor empiris (hasil validitas dari validator)
Tse = Total skor maksimal yang diharapkan

Berdasarkan rumus perhitungan tersebut, maka analisis validitas angket menggunakan presentase penilaian yaitu Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Cukup = 3, Tidak Setuju = 2, dan Sangat Tidak Setuju = 1. Kriteria Interprestasi Skor Validasi dalam Skala Likert berikut ini: 85%-100% = Sangat Baik (SB), 75%-84% = Baik (B), 65%-74% = Cukup (C), 55%-64% = Tidak Baik (TB), 0%-54% = Sangat Tidak Baik (STB).

Pada penelitian ini juga menggunakan analisis deskirptif, analisis dilakukan terhadap tinjauan para ahli sebagai expert judgement, selain itu data kuantitatif berupa masukan dan dianalisis lalu hasilnya digunakan untuk merevisi produk. Data kuantitaitf yang diperoleh berupa hasil soal angket dari para ahli mengenai hadil produk yang dikembangkan.

## Hasil dan Pembahasan

Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif animaker, peneliti melakukan tahap perencanaan dan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran animaker sesuai dengan langkah pengembangan dalam model ADDIE. Analisi kebutuhan pada penelitian ini dilakukan dengan cara kepada dosen, guru dan kepala sekolah. Hasil penelitian ini

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

menunjukkan bahwa pengembangan kegiatan dan media pembelajaran dalam mengembangkan siswa kelas II untuk mencapai target pelajaran yang diminati anak supaya hasilnya lebih memuaskan.

***Analysis* (Menganalisis)**

Pada analisis kebutuhan melakukan observasi melalui validitas diketahui kebutuhan guru pada materi pelajaran. Berdasarkan penelitian ini, guru belum pernah membuat media video animasi atau animaker sebagai media pembelajaran. Guru masih melakukan proses pembelajaran secara konvensional yaitu guru menjelaskan secara lisan dan peserta didik mendengarkan. Tahap ini peneliti juga menentukan tema keselamatan di rumah dan perjalanan, subtema aturan keselamatan dirumah pada materi yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya. Kompetensi dasar dan indikatornya disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator**

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|---|
| Bahasa Indonesia | |
| 3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar. | 3.10.1 Menganalisis penggunaan tanda tanya sesuai aturan yang tepat. |
| 4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimta dengan benar. | 4.10.1 Menulis 6 kalimat dengan memperhatikan aturan penggunaan tanda tanya secara tepat. |
| Matematika | |
| 3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. | 3.6.1 Mnentukan satuan baku untuk mengukur waktu dengan benar |
| 4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak) ), berat, dan waktu dalam satuan baku yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. | 4.6.1 Menuliskan tanda waktu yang ditunjukan jarum jam dengan benar |
| PPKn | |
| 3.4 Memahami makna vbersatu dalam keberagaman disekolah | 3.4.1 Memberikan contoh kegiatan toleransi dalam beribadah yang menunjukan persatuan dalam keberagaman di sekolah dengan benar. |
| 4.4 Menceritakan pengalaman melakukan kegiatan yang mencerminkan persatuan dalam keberagaman | 4.4.1 Mempraktekan pengalaman melakukan kgiatan beribadah yang mencerminkan persatuan dalam keberagaman dengan teman sekolah |

***Design* (Merancang)**

Pada tahap ini peneliti merancang desain multimedia video animaker tahap yang dilakukan adalah membuka situs web animaker dan mendaftar menggunakan email setelah mempunyai akun peneliti melakukan tahap selanjutnya peneliti menentukan warna background, memilih karakter animasi atau gambar dan memilih backsound yang sudah tersediah di animaker selain itu peneliti juga menambahkan gambar dan sound selain yang ada di animaker untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dan menyajikan materi yang menarik sehingga tidak monoton yang akan dikembangkan menjadi multimedia video animaker. Beberapa gambaran yang digunakan ditunjukan pada gambar dibawah ini:

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

**Gambar 2. Sebelum Revisi**

**Gambar 3. Sesudah Revisi**

Gambar 2 merupakan bagian dari video animaker yang belum direvisi. Pada gambar diatas, ke-2 ahli memberikan pendapat dan kritik untuk merubah teks lebih jelas dan suara lebih jelas, ahli media menyarankan untuk meminimalkan penulisan pada video dan menggunakan lebih gambar animasi lagi. Berdasarkan komentar dan saran validator ahli media, peneliti tanpa revisi multimedia interaktif animaker. Gambar 3 merupakan bagian dari video animasi yang telah dikoreksi sesuai dengan pendapat dan kritik validator ahli media, menggunakan warna background yang lebih cerah, meminimalkan teks pada video, dan suara audio lebih jelas, serta menggunakan lebih banyak gambar animasi.

***Development* (pengembangan)**

Tahap pengembangan ini dilakukan oleh 6 validator 2 ahli media, 2 ahli materi dan 2 ahli bahasa. Berikut hasil validasi dari masing-masing validator di masing-masing bidang keahlian. Pada aspek penilaian ahli media ke-1 diperoleh nilai 78,82% dengan kategori baik dari total angket yang diperoleh dari pengisisan ahli media. Pada aspek penilaian ahli media ke-2 diperoleh 92,4% dengan kategori sangat baik dari total angket yang diperoleh dari pengisisan ahli media. Total keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh oleh dua ahli media yaitu 85,88% dengan kategori sangat baik dengan keterangan layak digunakan tanpa revisi. Pada aspek penilaian ahli materi ke-1 diperoleh 87,62% dengan kategori sangat baik dari total angket yang diperoleh dari pengisisan ahli materi. Pada aspek penilaian ahli materi ke-2 diperoleh 84,61% dengan kategori baik dari total angket yang diperoleh dari pengisisan ahli materi. Total keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh oleh dua ahli materi yaitu 86,12% dengan kategori sangat baik dengan keterangan layak digunakan tanpa revisi. Pada aspek penilaian ahli bahasa ke-1 diperoleh 94% dengan kategori sangat baik dari total angket yang diperoleh dari pengisisan ahli bahasa. Pada aspek penilaian ahli bahasa ke-2 diperoleh 70% dengan kayegori cukup dari total angket yang diperoleh dari pengisian ahli bahasa. Total keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh oleh dua ahli bahasa yaitu 82% dengan kategori baik dengan keterangan berbeda 2 ahli bahasa layak digunakan tanpa revisi dan layak digunakan dengan revisi.

Tahap ini penelitian dilakukan analisis penilaian validator ahli serta hasil penilaian presentasi multimedia animaker. Nilai rata-rata dari setiap indikator multimedia interaktif animaker saat ditentukan oleh 6 orang validator ditampilkan dalam tabel 5. tabel 6. dan tabel 7.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

**Tabel 5. Penilaian Validator Ahli Media terhadap Multimedia Interaktif Animaker**

| No | Butir Penilaian | Nilai Rata-rata (%) |
|---|---|---|
| 1. | Kemenarikan tampilan media | 90 |
| 2. | Kesesuaian pemilihan warna *background* | 90 |
| 3. | Kesesuaian pemilihan animasi | 90 |
| 4. | Kejelasan bentuk gambar | 90 |
| 5. | Ketepatan pemilihan jenis huruf | 80 |
| 6. | Kualitas gambar dalam video pembelajaran baik dan jelas | 100 |
| 7. | Teks dalam video pembelajaran mudah dibaca | 80 |
| 8. | Suara terdengar dengan jelas | 80 |
| 9. | Warna huruf sesuai dengan *background* | 80 |
| 10 | Tata letak (layout) video sudah baik | 90 |
| 11. | Tampilan animasi pembukaan menarik | 90 |
| 12. | Penggunaan bahasa mudah dipahami | 70 |
| 13 | Kejelasan pengucapan sudah baik dan dapat didengar | 70 |
| 14. | Durasi waktu dalam video sudah sesuai | 90 |
| 15. | Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk individu | 90 |
| 16. | Kemudahan dalam menyimpan media | 90 |
| 17. | Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa | 90 |
| | Nilai Rata-rata | 85 |

**Tabel 6. Penilaian Validator Ahli Materi terhadap Multimedia Interaktif Animaker**

| No | Butir Penilaian | Nilai Rata-rata (%) |
|---|---|---|
| 1. | Susunan materi yang disajikan sesuai dengan silabus kurikulum siswa kelas II Sekolah Dasar | 90 |
| 2. | Susunan materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum di Sekolah Dasar | 90 |
| 3. | Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sudah tepat | 90 |
| 4. | Materi disusun secara berurutan | 80 |
| 5. | Materi disusun secara sistematis serta spesifik | 90 |
| 6. | Materi ditulis dengan bahasa baku | 80 |
| 7. | Disertai contoh-contoh gambar yang jelas | 90 |
| 8. | Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi | 90 |
| 9. | Disertai dengan keterangan yang mudah dipahami | 90 |
| 10 | Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti | 90 |
| 11. | Ketepatan media video untuk menjelaskan materi | 90 |
| 12 | Penyajian animasi dalam media video animasi pembelajaran dapat memperjelas materi. | 80 |
| 13. | Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan | 80 |
| | Nilai Rata-rata | 86 |

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

Berdasarkan Tabel 5, Tabel 6 dan Tabel 7, hasil penilaian validator ahli terhadap multimedia interaktif. Pada aspek hasil ahli media diperoleh nilai rata-rata 85% dikategori sangat baik. Pada aspek hasil ahli materi diperoleh nilai rata-rata 86% dikategori sangat baik. Pada aspek hasil ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 82% dikategori baik.

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik sangat penting karena kurangnya ketersediaan media ini untuk membantu siswa dalam mengembangkan pembelajaran tematik. Hal hasil penelitian sebelumnya disimpulkan bahwa media video animaker dikembangkan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik, memberikan contoh beberapa kalimat tanya seperti : a. Berapa orang siswa dikelas 2?, b. Apa yang terjadi di halaman sekolah?, silahkan ambil buku kamu diatas meja ibu!, d. Siapa saja yang piket setiap hari senin?, dengan memberikan beberapa contoh kalimat siswa bisa membuat kalimat yang lain sesuai dengan contoh. Siswa membuat kalimat dalam kelompok kemudia mengajukan kepada guru yang mereka kerjakan secara berkelompok.

**Tabel 7. Penilaian Validator Ahli Bahasa terhadap Multimedia Interaktif Animaker**

| No | Butir Penilaian | Nilai Rata-rata % |
|---|---|---|
| 1. | Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana, lugas dan mudah dipahami | 90 |
| 2. | Menggunakan aturan ejaan yang disempurnakan | 80 |
| 3. | Ketepatan struktur kalimat | 80 |
| 4. | Ketepatan tata bahasa | 70 |
| 5. | Menggunakan kosa kata yang mudah dipahami | 90 |
| 6. | Menggunakan kalimat yang mudah dipahami | 80 |
| 7. | Menggunakan kata, istilah dan kalimat yag konsisten | 80 |
| 8. | Informasi atau pesan yang disampaikan mudah dipahami | 90 |
| 9. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik | 70 |
| 10 | Kesesuaian dan tingkat perkembangan emosional peserta didik | 90 |
| | Nilai Rata-rata | 82 |

**Tabel 8. Nilai Rata-rata Penilaian Akhir dari Validator ahli**

| Indikator | Nilai Rata-rata | Kategori |
|---|---|---|
| Kelayakan Media | 85 | Sangat Baik |
| Kelayakan Materi | 86 | Sangat Baik |
| Kelayakan Bahasa | 82 | Baik |

Tujuan utama video animaker ini dibuat untuk menarik perhatian siswa serta menambah wawasan siswa, sehingga peserta didik mampu membuat beberapa kalimat dengan melihat video animaker (Ramadan et al., 2020). Dari pembahasan instrument validasi ahli materi dari saran validator yaitu aspek kesesuain materi pembelajarannya: sangat bagus dan mudah dipahami oleh siswa, supaya siswa mudah dimengerti apa yang disampaikan oleh gurunya. Instrument validasi ahli media dari saran validator yaitu a) aspek kualitas isi dan tujuan: guru sudah menyiapkan media untuk memberikan materi dan contoh pemebalajaran tematik, sehingga siswa mengerti pelajaran apa yang disampaikan oleh guru seperti pkn materi toleransi, bahasa indonesia materi kalimat tanya (?) kalimat koma (,) kalimat titik (.)

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

dan matematika materi tentang waktu. b) aspek kualitas pembelajaran: memberikan materi pelajaran untuk memotivasi siswa dalam menerima pelajaran dan cara mengerjakan tugas dari hasil soal dan tugas bisa dinilai kualitas tes yang baik. Instrumen validasi ahli bahasa dari saran validator yaitu a) aspek kesesuaian bahasa: untuk memberikan pelajaran bahasa indonesia kepada peserta didik hendaknya harus memberikan ejaan dan kalimat yang sempurna, tata bahasa, kosa kata yang bisa dimengerti dan kalimat-kalimat yang sesuai dengan struktur bahasa yang sempurna, sehingga siswa mudah memahami kalimat yang diajarkan oleh guru. b) aspek komunikatif: pemahaman tentang pesan dan informasi, dengan membuat beberapa kalimat tentang pesan dan informasi guru memberikan kemudahan kepada peserta didik kalimat pesan dan informasi, sehingga peserta didik memahami dengan mudah kalimat yang disampaikan oleh guru. c) aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik: dengan memberikan pelajaran kepada siswa sesuai perkembangan intelektual siwsa dan sesuai dengan perkembangan emosional siswa, sehingga dalam mencapai tujuan pelajaran mudah membina dan mendidik peserta didik.

Dengan penelitian sebelumnya bahwa multimedia interaktif pembelajaran tematik diterapkan peserta didik, supaya menyenangkan cenderung belajar peserta didik. Video animaker membantu peserta didik dalam pelajaran karena dijadikan dengan menggabung suara, teks, video, gambar serta animasi. Pengembangan multimedia interaktif dibuat dalam rangka mempermudah siswa mengikuti metode pembelajaran hingga penyerapan materi dapat dilakukan lebih sempurna. Keadaan teknologi ini penting keberadaan manusia sebagai bantuan menyelesaikan kegiatan baik dalam mengerjakan bisnis ataupun di sekolah. Tenaga pendidik manfaat teknologi dijadikan media pelajaran atau mediator dalam disampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Abdullah, 2021). Menurut (Mustika & Ain, 2020) banyak sekali penyampaian dikatakan sebagai balasan untuk tenaga pendidik, bagaimana cara mereka tetap berikan dorongan kepada peserta didik melakukan pelajaran, guru mampu bangkit semangat dorongan terhadap peserta didik digunakan metode pelajaran memikat. Dengan pembelajaran tematik, guru tidak boleh lalai kewajibannya sebab terus memberikan menjelaskan materi kepada siswa serta tidak saja memberikan pekerjaan rumah (PR). Hal itu membuat semangat pelajaran siswa terbaik, karena merasa beban oleh pekerjaan rumah (PR) yang menimbun (Agustian & Salsabila, 2021).

Pemanfaat teknologi solusi tinggi dalam diciptakan media pembelajaran video animasi memiliki manfaat menjadi diubah tanggapan peserta didik hadap tematik dinilai bosan menjadi senang (Dafit & Mustika, 2021). Jadi teknologi dapat memecahkan masalah pendidikan yaitu, 1) metode dapat dipercaya bagi terlibat pembelajaran strategi pelajar keterampilan berfikir kritis serta kognitif, 2) teknologi dapat lingkungan maupun terlibat peserta didik pelajaran secara konstruktif, autentif, kooperatif, aktif serta tujuannya (Andri, 2017). Teknologi multimedia adalah digabungkan seutuhnya teknologi computer, video serta audio untuk mendapat kombinasi baik dan meningkat interaksi antara pengguna dengan computer (Supardi, 2014).

Menurut Supardi (2014) menyatakan bahwa multimedia dalam pelajaran tematik sangat penting. Multimedia interaktif dapat dijadikan konkret dengan tampil mengasyikkan hasil gabungan yaitu gambar, animasi, serta suara memikat. Penampilan tersebut, merasa bosan di alami peserta didik agar pelajaran membosankan semakin kurang sehingga peserta didik akan terikat dengan mta pelajaran yang diberikan. Penggunaan multimedia dalam pengalaman yang berkembang dapat menambah wawasan pelajaran, dapat membantu keefektifan serta efisien belajar dapat meningkat dicapai tujuan pelajar telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Istiqlal (2017) menyatakan bahwa media pelajaran interaktif memiliki kualitas besar untuk meningkatkan peserta didik sehingga diperoleh respon positif mata pelajaran yang diberikan. Kedudukan media pelajaran dalam pelajaran tematik sebagai solusi untuk meningkat mode interaksi guru dan siswa. Media pembelajaran sebagai sumber pelajar dapat mengarahkan pesan yang menerima bantuan menguasai kekeliruan dalam menafsirkan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

tersebut. Demikian, media pelajaran diperoleh bantuan dengan membuatnya lebih jelas materi susah termasuk mempelajari konsep pengertian yang menjadi lebih konkret (Novitasari, 2016). Media pelajaran beberapa memenuhi syarat yang baik yaitu, a) media pelajaran meningkat terdorong belajar, b) pengguna media memiliki tujuan diberikan motivasi pembelajaran, c) media juga rangsang pembelajaran memperhatikan apa yang sudah pelajari kecuali diberikan merangsang pengalaman baru (Istiqlal, 2017).

Menurut Agustian & Salsabila (2021) menyatakan bahwa video animasi ialah gambar beserta tiru gerakannya, animasi dari rangkaian gambar (dengan sedikit perubahan mulai dari satu kemudian ke selanjutnya) yang menampilkan waktu cepat serta tiru mata dengan melihat secara perkembangan, pesan pelajaran menyampaikan sebagai audiovisual serta bagian gerakan hingga mereka lebih nyata. Siswa memperhatikan perbedaan gambar gerak serta gambar tidak gerak. Demikian, gambar gerak beserta suara latar yang menarik diinginkan dapat meningkat minat siswa yang pahami isi video animasi. Beberapa kelebihan pengguna video animasi sebagai media dipaparkan ialah, 1) meningkat kelayakan serta cepat saat disampaikan materi lebih tertarik, 2) pengulangan percakapan diskriminatif mampu dilakukan, 3) video sebuah mengubah dan gerak secara rincian nyata, 4) mampu dalam mewujud benda atau materi yang mempunyai tujuan menjadi konkret, 5) media animasi tujuan pembelajaran dan kurikulum fokus kegiatan pelajaran pada siswa (Mashuri & Budiyono, 2020). Aplikasi animaker melengkapi materi pembelajarajan dengan menampilkan menarik dan edukatif, harap permudahkan serta meningkat cenderug pelajaran peserta didik. Nisa khairun (2021) menyatakan kelebihan animaker yaitu, a) dapat diunduh secara gratis, b) hasil video dapat dengan durasi sepanjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari full HD, SD. Kekurangan animaker yaitu, a) proses pelajaran video animasi digunakan animaker masih belum terbatas, maka harus disediakan mencari pada sumber lainnya, b) berbasis web hingga pengguna harus digunakan kouta internet, c) buatannya yang banyak, d) filtur bayar lebih banyak dari pada filtur yang gratis.

## Simpulan

Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik di kelas II sekoolah dasar yang telah dikembangkan ini penting dan efektif digunakan pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif yang digunakan sangat valid dan sesuai berdasarkan nilai rata-rata dari hasil validasi ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Video animaker ini dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran animasi ketika bagi guru di kelas II sekolah dasar. Multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan sesuai hasil validasi dari para ahli; ahli media, materi dan bahasa. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mengahasilkan produk penelitian berupa multimedia interaktif yaitu video animasi yang interaktif dan secara efektif dapat digunakan dalam proses pembejaran. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pada pembejaran tematik di sekolah dasar.

## Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kami sampaikan kepada kepala sekolah serta guru sekolah dasar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini. Tidak lupa kepada validator dosen-dosen yang menjadi relawan pengumpul data. Untuk dosen di Universitas Islam Riau terutama dosen pembimbing saya yang telah memberikan semangat dalam penulisan ini sehingga penulisan dapat menyelesaikan dengan baik.

## Daftar Pustaka

Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di sd Labschool Unnes*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047

Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajran*. Rosdakarya.

Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122-129..pdf

Apriyani, N. K. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 6 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.

Ardhyantama, V. (2020). Pengembangan Kreativitas Berdasarkan Creativity Development Based on. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5, 73-86. https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i1.1502

Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690

Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889-4903. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565

Dwi, S. H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.

Dwianti, I. N., Rekha, R. ulianti dan, & Rahayu, E. T. (2021). Pengaruh Media Power point dalam pembelajaran jarak jauh terhadap aktivitas Kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 295-307.

Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-11. https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *EduSains*, 4(2), 94-103. https://doi.org/10.22219/jinop.v2i1.3281

Harahap, S. S. (2018). *Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan. Edisi Keempat Belas*. Raja Grafindo Persada,Depok.

Indriyani, D., & Fitria, Y. I. (2019). Penilaian dan Jenis Tes yang Dibuat Oleh Guru di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683-1688.

Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480

Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58-64.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3(2), 312-325.

Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.

Mitrawalinda. (2018). *Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa PAda Mata Pelajaran Fisika Kela XI SMA 1 Sendana*. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). The Understanding Improvement of Natural Science Concept of Primary School Teacher Education Department Students Using Project-Based Learning Model. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 566-574.

Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of "Daerah Tempat Tinggalku" At Grade Iv Sdn Banjarsari 2

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3198

Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8355

Nisa khairun. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry

Novitasari, Dian. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18

Ponza, P. jerry R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Kelas IV SD. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9-19.

Ramadan, Z. H., Putra, E. D., & Baskara, A. (2020). Environmental Literacy in Elementary School 111 Pekanbaru (A Naturalistic Inquiry Study at Adiwijaya School National Level). *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 306-317. https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.809

Sari, Siska Novita, & Istianah, Farida. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1622-1633.

Sebayang, Sofia., Rajagukguk, T. (2019). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Di SD Dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, 2(2), 105-114.

Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 161-167.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Uryanti, U. W., & Kartowagiran, D. B. (2016). Pengem Bangan M Edia Video Animasi Untuk M Eningkatkan M Otivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 232-245 https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055